

## 콘텐츠산업 상장사 영업이익률 변화 추이

<표> '10년 4분기~'11년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익률 추이

(단위: %, %p)

구분	2010년 4분기	2011년 1분기	2011년 2분기	2011년 3분기	2011년 4분기	2011년 4분기 전년동기증감
전체	11.7%	17.4%	17.8%	15.8%	12.1%	0.4%p
게임	13.0%	28.0%	26.1%	25.4%	19.2%	6.2%p
지식정보	21.5%	25.7%	26.8%	24.6%	19.5%	△2.0%p
출판	7.8%	6.2%	7.6%	7.4%	5.3%	△2.5%p
방송	13.8%	16.0%	16.6%	13.4%	9.9%	△3.9%p
광고	14.2%	2.8%	7.4%	4.4%	7.6%	△6.6%p
영화	-24.4%	9.8%	9.5%	13.0%	0.8%	25.2%p
음악	-9.7%	10.8%	16.4%	10.1%	8.9%	18.6%p
애니/캐릭터	-19.5%	4.0%	-1.2%	-0.9%	-1.3%	18.2%p

- 전체 콘텐츠산업 관련 상장사의 영업이익률은 '11년 4분기 12.1%로 전년동기 대비 0.4%p 상승, 전분기대비 -3.7%p 하락
  - '10년 3분기 영업이익률 19.9%에서 2010년 4분기 11.7%로 다소 높은 하락 이후 상승세를 보이다가 '11년 4분기에 이르러 12.1%로 하락
  - 게임 및 지식정보의 '11년 4분기 영업이익률은 각각 19.2%, 19.5%(전년동기대비 6.2%p 상승, -2.0%p 하락)로 다른 분야에 비해 높은 수준이나 전분기대비 -6.2%p, -5.1%p 다소 높은 하락을 보임
    - ※ 게임은 개발력 등 국내외 경쟁력 등의 확보를 통한 내수 및 해외시장 확대가 주요 요인이며, 지식정보는 매출액 주요원천인 온라인광고와 검색광고 외에 스마트폰, 태블릿 PC 등의 보급에 따른 게임, 만화 등 OSMU로 대표되는 사업다각화가 매출액의 양적 증대와 함께 영업이익률 증대에 기여
  - 출판, 방송, 광고의 영업이익률은 '11년 4분기에 5.3%, 9.9%, 7.6%로 전년 동기대비 각각 -2.5%p, -3.9%, -6.6%p 감소
    - ※ 영화의 '11년 4분기 영업이익률은 0.8%로 전년동기대비 25.2%p 상승해 적자에서 흑자로 전환됨

- 애니/캐릭터는 '10년 4분기까지 전반적인 영업적자상태에서 '11년 1분기에 흑자를 보였으나 2분기부터 재차 영업적자를 나타내고 있으며, '11년 4분기는 -1.3% 적자상태임

※ 애니/캐릭터는 '11년 4분기 전년동기대비 18.2%p 상승했으며 전분기대비 -0.4%p 하락

- 음악의 영업이익률은 '10년 4분기 영업적자에서 '11년 1분기부터 급격한 개선이 이뤄지고 있으며 '11년 4분기의 경우 8.9%로 전년동기대비 18.6%p 상승